

ISVU šifra	Naziv predmeta				Status predmeta	Semestar
130366	3D Animacija				Obvezni	6
Tip predmeta	Oblici nastave (ukupan broj sati u semestru)				Samostalni rad (sati)	ECTS
Stručni	P	S	V	E-učenje		5
	15	0	30	0		
Nastavnik	izv.prof.art. Simon Bogojević Narath doc.art. Igor Kuduz					
Suradnik	Alen Vuković, asist.					
Cilj predmeta	Cilj predmeta je osposobiti studenta za samostalan autorski rad u području digitalne 3D animacije, kroz praktičan rad u svim stadijima profesionalne proizvodnje.					
Ishodi učenja	1. Po odslušanom kolegiju studenti će moći definirati 3D animaciju kao postupak unutar suvremenog medijskog trenutka. 2. Po odslušanom kolegiju studenti će moći primijeniti praktična iskustva u izradi 3D animacije. 3. Po odslušanom kolegiju studenti će moći planirati vizualni predproduksijski slijed prema profesionalnim standardima. 4. Po odslušanom kolegiju studenti će biti sposobni voditi individualni kreativni 3D animacijski projekt. 5. Po odslušanom kolegiju studenti će moći odabrati adekvatne stilske i izvedbene 3D animacijske postupke u odnosu na zadani kreativni koncept. 6. Po odslušanom kolegiju studenti će moći objasniti načela 3D animacije i primijenjene tehničke postupke. 7. Po odslušanom kolegiju studenti će biti osposobljeni ocijeniti kvalitetu određenog 3D animacijskog proizvoda (filma, reklame ili specijalnog efekta).					
Uvjeti za upis predmeta (odslušan ili položen kolegij) te potrebna znanja i vještine	Za uspješno pohađanje kolegija „3D Animacija“ studenti bi morali imati prethodno likovno/filmsko iskustvo te iskustvo u radu s računalima i digitalnom slikom i uspješno položen kolegij „Animirana grafika“.					
Vrste izvođenja predmeta	Laboratorijske vježbe Predavanja Vježbe u praktikumu Seminar i radionice E-učenje Samostalni zadaci				Komentari	
					Naglasak kolegija je na praktičnom radu.	
Obveze studenata	Pohađanje predavanja i vježbi, izvedeni praktični zadaci.					

Sadržaj predmeta				
Nastavna cjelina	Oblici nastave (sati)			
	Predavanja	Seminari	Vježbe	E-učenje
1 - Uvod u kolegij. Osnovna terminologija i pojmovi. povijest 3D animacije.	3			
2 - Komparativna analiza sa sučeljem compositing softwarea. 3D porostor. Sličnosti i razlike. Vertex, mesh, keyframing, lighting, surfaces, render, alfa kanali.	3			
3 - Praktična nadogradnja rada u odabranom softwareu (TV Paint, Adobe; Aftereffects, Photoshop, Illustrator, Premier) Osnove 3D modeliranja.	3			
4 - Produksijski slijed, "pipeline". AI u 3D animaciji. Trenutne prednosti i mane.	3			

5 - Audiovizualni jezik, struktura, montaža.	3		
6 - Rad u 3D prostoru – osnove modeliranja, motion keyframing i manipulacija, odnosno "animatibilnost" aspekata. Rendering, export materijala.		3	
7 - Rad u 3D prostoru – osnove modeliranja, motion keyframing i manipulacija, odnosno "animatibilnost" aspekata.		3	
8 - Rad u 3D prostoru – osnove modeliranja, motion keyframing i manipulacija, odnosno "animatibilnost" aspekata.		3	
9 - Rad u 3D prostoru – osnove modeliranja, motion keyframing i manipulacija, odnosno "animatibilnost" aspekata.		3	
10 - Rad u 3D prostoru – osnove modeliranja, motion keyframing i manipulacija, odnosno "animatibilnost" aspekata.		3	
11 - Rendering, surfacing, rasvjeta (lightning), materijali.		3	
12 - Rendering, surfacing, rasvjeta (lightning), materijali.		3	
13 - Rendering, surfacing, rasvjeta (lightning), materijali.		3	
9 - Korištenje više kamera. Režijski i montažni koncept.		3	
15 - Postprodukcija renderiranog materijala, alpha kanal, blending ,modovi, boja unutar motion blura.		3	

Obvezna literatura	1. G. Avgerakis, Digital Animation Bible: Creating Professional Animation
Dopunska literatura	1. Myamoto Musashi: Knjiga pet prstenova, Mozaik knjiga, 2008. 2. Internet izvori
Način provjere ishoda učenja	Analiza i ocjenjivanje izvedenih studentskih praktičnih radova (animacija i filmova)
Završni / Diplomski rad	Da